

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

Teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

Etenduskunstide multimeedia spetsialisti eriala

**Maritta Anton**

## **ANSAMBLILE ARS APTA MUUSIKAVIDEO LOOMINE**

Lõputöö

Praktilise osa juhendaja: Andres Tenusaar

Kirjaliku osa juhendaja: Jaanika Juhanson

Viljandi 2014

## SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. ARS APTA JA „ÕDAK TULÕ“.....	4
2. EELTÖÖ.....	6
2.1 Video kontseptsiooni loomine.....	7
3. VÕTTEPAIGAD.....	10
3.1 Pauna talu.....	10
3.2 Auru talu.....	12
3.3 Lepavõsa.....	13
3.4 Tipu talu.....	14
3.5 Peatee.....	14
4. FILMIMINE.....	16
5. MONTAAŽIST.....	17
6. ANIMATSIOONIST.....	18
6.1 Näiteid animatsioonidest.....	19
KOKKUVÕTE.....	22
Kasutatud kirjandus.....	23
Lisad.....	24
Summary.....	25

## SISSEJUHATUS

Oma lõputöö praktiliseks osaks valisin muusikavideo loomise ansambel Ars Apta loole „Õdak tulõ“. Videos kasutan ka animatsiooni. Filmimine, montaaž ja järeltöötlus valmisid ajavahemikul 22. aprill- 20. mai 2014. Mõttetöö algas juba märtsis.

Lõputöö eesmärgiks oli üksi läbi teha kogu muusikavideo valmimiseks vajalik protsess ning katsetada animatsiooni lisamisega videosse. Lühidalt öeldes: eesmärgiks oli õppida uusi videotehnilisi lahendusi, kogeda iseseisvat loomeprotsessi, täiendada oma oskusi ja teadmisi videokunstis. Animatsiooni ning video ühendamine on mind juba ammu huvitanud, kuid siiani pole seda katsetada saanud. Nüüd oli võimalik teha esimene samm.

Lõputöö kirjaliku osa eesmärk on tutvustada ja analüüsida praktilise töö erinevaid etappe. See on jaotatud kuueks peatükiks.

Esimeses peatükis tutvustan ansamblit Ars Apta ning nende lugu „Õdak tulõ“. Teine peatükk on eeltööst, kus kirjutan video kontseptsiooni paika panemisest ning kõigest, mis eelnes filmimisele. Sellele järgneb peatükk nimega võttepaigad, kus tutvustan kõiki videos kasutatud võttepaiku ning seda, kuidas ja miks nendeni jõudsin. Neljas peatükk on filmimisest, seal kirjutan, millist kaamerat ning abivahendeid kasutasin. Viiendas peatükis kirjutan lähemalt montaažist. Viimane peatükk on animatsioonist, kasutatud tehnikast ja programmidest ning esile kerkinud probleemidest. Kirjutan mõnest animatsioonist ka eraldi ning toon näiteid.

## 1.2 ARS APTA JA „ÕDAK TULÕ“

Ansambel Ars Apta koosneb Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kolmest dzäss- ja kahest pärimusmuusikatudengist. Ars Apta on ladina keelest tõlgituna Seotud Kunst, mis ilmestab koosseisu mõtlemisviisi iseloomuliku muusikaga. Omanäolist kõlapilti tekitab viie eriilmelise muusiku nägemus, mis on eesti pärimuslike tekstide ja toonide ning tänapäeva muusika põimimine, läbimõeldus ja sügavus ning samas lihtsuse võlu esiletoomine.

Lugude idee autoriks on põhiliselt Vootele Ruusmaa, kelle algmõtted saavad alati painutatud ja mõjutatud koosseisus olevate persoonide poolt. Nii sünnivad aktuaalsed ja stiilirohked seaded.

Bändi koosseis:

Vootele Ruusmaa - klahvpillid ja vokaal

Sänni Noormets - viiul ja vokaal

Mati Tubli - basskitarr ja vokaal

Ainar Toit - kitarrid

Karl-Markus Kohv – trummid

([http://culflex.eu/?page\\_id=1125](http://culflex.eu/?page_id=1125))

Lugu „Õdak tulõ“ on pärit Põlva kihelkonnast Adiste külast, mille salvestas Karl Leichter 1931. aastal, kui seda laulis 75-aastane Eva Plakso (noodikiri vt pilt 1).

Bändi liikme Vootele Ruusmaa sõnul sai selle loo seade kirjutatud Moisekatsi Elohelü folkfest 2013 jaoks, mis tol korral oli juba neljateistkümnnes. See on folkkoosseisudele mõeldud üritus, kus patroon Ingrid Rüütli poolt on valitud kohustuslik lugu, millele kirjutatakse arranžering. Klaveripartii idee tekkis tal koheselt, kui seda lugu kuulas. Kaasahaarav viis, just sügavuse poolest.

Lühidalt kokku võttes räägib lugu tüdrukust, kes ei taha mehele minna ning vestlusest vennaga sel teemal.

Pilt 1. „Õtak tulõ“

Õtak tulõ

*g<sup>f</sup> = f* Õ - tak tu - lõ mi kü - lä - le, vi - lu vee - rüs vaa - ni - jal - lõ,  
õ - tak ko - do kut - su - ma - he, hām - mār maj - ja hää - li - mā - he.  
Ei ma lää õ - da - gu kut - suh, hä - mā - rä hää - lit - se - eh.  
Tul - guq per - rä hel - lä ve - li, hel - lä ve - li, kul - l' a ve - li.

ERA, Fon 346 e.

Laulis Eva Plakso, 75-aastane; Põlva khk, Koiola v, Adiste k.

Salvestas Karl Leichter, 1931.

## 2. EELTÖÖ

Video tellijaks oli ansambel Ars Apta, produtsendiks Sten Arvi, režissööriks mina ise. Kuna tegemist on ansambliga, kel plaanis koolibändi staatusest välja kasvada ning saada professionaalseks ning laiemalt tuntuks, siis adusin võimalust enda proovile panekuks. Samas oli see ka vastutusrikas ülesanne, kuna enam ei olnud tegemist lihtsalt koolitööga, mida näevad vaid sellega seotud inimesed. Tundsin, et tahaks lõpuks teha midagi tõeliselt head ning muljet avaldavat (elkõige iseendale).

Oma töödes tahan alati proovida midagi uut, mitte käia vana rada. Mis ei tähenda seda, et see kogu maailma jaoks uus peaks olema, peamine, et õpiksin ise midagi juurde. Loobusin võimalusest teha koostööd mõne lavastajaga, kes oleks mul võib olla aidanud luua videole paremat kontseptsiooni. Kuid kooli ajal olen piisavalt võtnud osa taolistest projektidest ning tundsin, et tahaksin teha midagi täiesti ise, mis oleks minu nägu ning ma ei peaks looma kompromisse ning loobuma hea koostöö nimel mõnest oma mõttest.

Üks asi on muidugi see, mis oli mu peas, teine asi see, mis välja tuli. Kuna mu tehnilised oskused on veel piiratud ning tegemist oli ikkagi esimese katsetusega selles vallas, siis arvestasingi, et kõik ei pruugi nii täiuslik välja tulla.

Eeltöö esimese etapina viisin end kurssi Ars Apta tegemistega ning muusikaga, et mõista paremini nende loomingu iseloomu ning suundumust. Kõige olulisem oligi muusika kuulamine. Lugu „Õdak Tulõ“ meeldis mulle kohe esimesel korral, see oli sügav ning mõtlema panev. Minu mõtted rändasid metsa ja loodusesse, selles oli midagi uut ning midagi väga vana. Mistõttu oli asjade loomulik käik see, et valisin võttepaigaks Soomaa metsiku ja kauni looduse, koos vanade majadega.

Seejärel algas kirja- ja mõttevahetus bändi liikmete Vootele Ruusmaa ja Sänni Noormetsaga. Olin väga huvitatud sellest, millisena nemad oma loo visuaali näevad. Samas ka pisut pelgasin, et äkki see erineb täiesti minu ideedest ning oleks muutnud loomingu protsessi pisut keerulisemaks. Oli väga meeldiv tõdeda, et meie mõtete suundumused olid päris sarnased. See andis kindlustunnet oma ideedega samal kursil edasi minna. Sai hakata täpsemalt paika panema loo kontseptsiooni.

## 2.1 VIDEO KONTSEPTSIOONI LOOMINE

Video lõpliku kontseptsiooni loomine võttis kaua aega. Lugu kuulates tekkisid mõningad ideed ja ideepildid kohe, kuid seda ühtseks tervikuks ning mõistetavaks looks siduda oli minu jaoks pisut raske, eelkõige seetõttu, et valmimisperiood oli piiratud ajalise pikkusega. Tean, et muusikavideo puhul ei olegi alati oluline, et selles mingi arusaadav sisu oleks, kuid antud loo puhul tundsin, et see vajab endale mõtestatud visuaali.

Tundes iseennast, ei pannudki ma kogu teemat enne filmimist lukku, vaid jätsin endale piisavalt mänguruumi. Mõtlesin välja erinevad versioonid, kuidas ja kust võiks filmida, et pärast montaažis vaadata, millised versioonid kokku sobivad. Selline lahendus sobib mulle endale, kuid kindlasti mitte paljudele video tellijatele. Minu jaoks muutub tööprotsess igavaks, kui kõik on täpselt ette planeeritud.

Jaotasin „Õdak tulõ“ muusikaliste muutuste järgi osadeks, et näha sekundi täpsusega loo iseloomu muutusi.

Tabel 1. *Aeg ja muutus muusikas*

Aeg muusikas	Sündmus
0:00- 0:18	üksikud helid enne klaverit
0:40	tuleb sisse vokaal
1:08	algab kerge muusikaline tõus, vokaal kaob
1:35	tuleb sisse viiul
1:48	lisandub instrumente, kasvab veel
2:05	lugu kasvab veelgi
2:35- 2:38	kiiremad trummilöögid
2:38	algab kulminatsioon, lisandub meesvokaal
3:10	algab rahunemine, trumm kaob
3:20	jääb ainult vokaal
3:30	loo lõpp

See andis mulle hea ülevaate filmitavate stseenide pikkusest ning iseloomust.

„Õdak tulõ“ lugu räägib noorest neiu, kes ei taha veel mehele minna. Ei olnud kahtlustki, et videos kujutan kindlasti seda tüdrukut. Neiu mängib Ars Apta üks vokalistidest Sänni Noormets. Ta sobis sellesse rolli ideaalselt, nägin kohe, et tegemist on väga fotogeenilise inimesega ning teisi neiu kandidaate üldse kaaluma ei hakanudki.

Animatsiooni (niidistiku) roll on sümboliseerida sundi või sotsiaalset kohustust minna mehele, see jälitab teda salamisi kõikjal, kuhu ta läheb. Tüdruk suundub metsa, et leida seal kaitset, kuid niidid ulatuvad ka sinna.

Niitide idee tekkis mul kohe, kui kuulsin Ars Aptast, mis tähendab seotud kunsti. Kunst on minu jaoks midagi peent ja õrna, omavahel seotud ülipeente mõttelõngadega. Niidid sobivad ka Ars Apta tundliku loominguga.

Mõttesse tulid ka versioonid, kuidas neiu kohtub videos vennaga, nagu loos on jutustatud. Kuid otsustasin siiski, et ei soovi liiga filmilikuks minna ja loo sisu sõnasõnalt jutustada. Mulle meeldib abstraktsus ning uue ja vana (aja) sidumine.

Arvestasin ka sellega, et lugu ise on pärit eelmise sajandi algusest. Vestlustes Sänni ja Vootelega tuli meil mõttesse kasutada sõlge või prossi, kuna sellel on Eesti pärimuses suur tähtsus. See näitab, kas oled kellegagi seotud või mitte, ka sotsiaalset kuuluvust ning veel teisi sümboolseid tähendusi, mis sobiksid antud teemaga. Kasutasingi oma vana-vanaemale kuulunud sõlge, see muudab video minu jaoks veelgi isiklikumaks ja lähedasemaks.

Pilt 2. *Videos kasutatud sõlg*





Kostüümi jaoks sain inspiratsiooni ajastust, kust lugu pärit on. Ma ei seadnud rangeid reegleid selles osas, et kleit ja mantel ning saapad ikkagi vastaksid otseselt eelmise sajandi algusele. Pigem, et oleks visuaalselt kaunis ja sobiv. Võisin omale sellist vabadust lubada, kuna „Õdak tulõ“ on ka ise uue ja vana segu. Kujutlesin Sännit valges kleidis ning musta pika mantliga. Pidasin oluliseks riiete liikuvust ja lendlevust kõndides ja joostes. Lõpptulemusega välimuse osas võib jääda rahule, see vastab minu algsele kujutlusele.

Pilt 3. *Neiu kostüüminäide*



### 3. VÕTTEPAIGAD

Nagu enne mainisin, siis Soomaa oma ürgse looduse ja vanade talupaikadega oli kindel esmane valik võttepaigaks. Olen seal oma elu jooksul päris tihti käinud, kuna mu vanaisa on Soomaalt pärit. Kõigepealt sõitsingi temaga koos kauneid kohti taasavastama. Ta oskas mind suunata kahe huvitava talukoha juurde, millest ka edaspidi juttu tuleb.

#### 3.1 Pauna talu

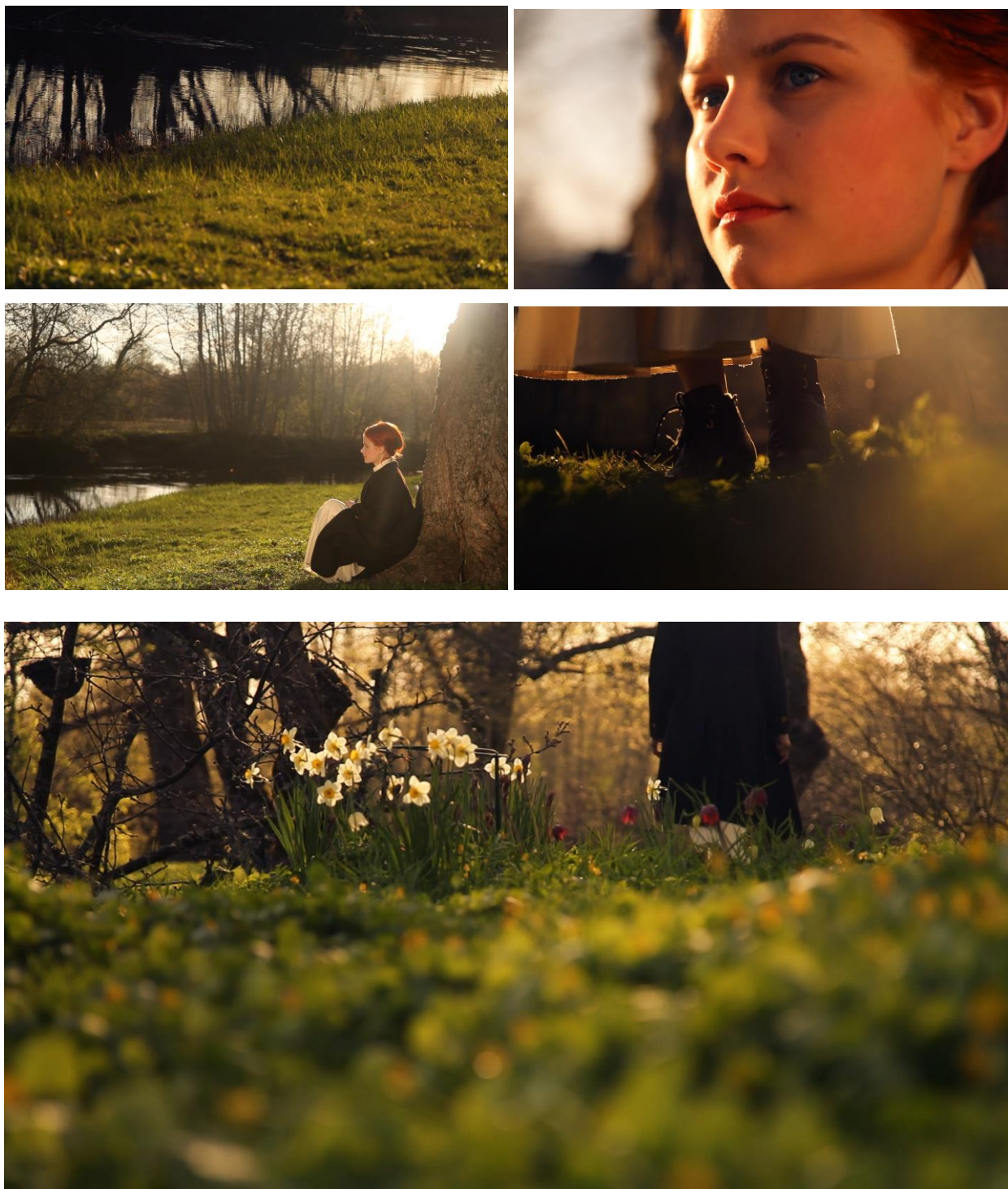
Mõned aastad tagasi sattusin Pauna tallu, mis asub Halliste jõe kaldal, küllaltki Tipu koolimaja lähedal. Vanad puud ja talu käänulise jõe kaldal oli väga lummas vaatepilt. Tuli meelde ka jõkke kasvanud puu. Mõtlesin, et sealt võiks saada video alguse, oli vaja vaid üle vaadata, kas ka päike loojub soodsas kohas. Paraku kohale minnes selgus, et päike jäi suurte puude taha tol hetkel ning valitud jõekäänak sattus varju. Kuid õnneks sobisid ka need samad suured ja vanad puud väga hästi, kuna jõgi jäi nende vahelt näha.

*Pilt 4. Pauna talu juures olev Halliste jõgi ning sinna sisse kasvanud vana puu*





Pilt 5. Stoppkaadrid Pauna talu juures filmitud klippidest

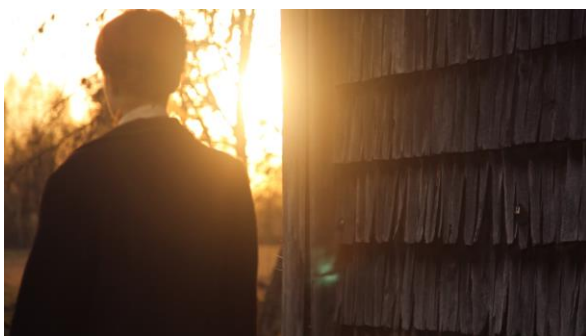


Pauna talu klippidest saaks kokku panna veel ühe muusikavideo. Nüüdsest on tähtsav kevad mu lemmikaeg filmimiseks. Ükskõik kus sa ka poleks, kõik on nii värske ja toonid kirkad.

## 3.2 Auru talu

Järgmiseks võttepaigaks sai vanaisa näidatud Auru talu, mis kuulus kunagi tema isale. See talu asub Pauna talule küllaltki lähedal, kuid sai valitud puhtalt seetõttu, et oli vanemat tüüpi ehitis ning sobis videosse paremini.

Pilt 6. *Stoppkaadrid Auru talu juures filmitud klippidest*





### 3.3 Lepavõsa

Video loomise algfaasis tuli silme ette, kuidas metsa läinud neiu jõuab vahepeal lepavõssa, mille peened tüved moodustavad pisut graafilise joonelise mustri. Esimesel võttepäeval kodupoole sõites jäigi tee lepaõsa, mis asub küllaltki Kõpu lähedal. Seal oli veel pisut loojuva päikese lillakat kuma ning mulle meenus oma esialgne idee. Lepavõsa sümboliseerib kitsikusse või keerulisse olukorda sattumist, justkui sisemine võitlus iseendaga.

Pilt 7. *Stoppkaader stseenist lepavõsas*



### 3.4 Tipu talu

Neljas võttepaik oli Tipu talu, mis asus Auru talust üle tee. Oma muusikavideoga tahtsin jäädvustada neid ajaloolisi ning unustuse hõlma vajunud paiku.

Pilt 8. *Tipu talu*



### 3.5 Peatee

Võttenurki valides lähtusin eelkõige päikese asukohast. Video lõpu kujutlesin sellisena, et tüdruk jõuab päikselloojangu lõpuks Öördi järve äärde, kuid lõpetades võtted Auru talu juures, sõitsime peateele ning meile avanes vapustav vaade - lõputuna kuldsesse päikesesse minev tee. Ja nii saigi video omale lõpu. See ongi see mänguruum, mille endale alati jätta taha, lihtsalt lähen ja vaatan ning lasen juhusel oma teele tulla. Samas mõistan, et ainult juhusest end mõjutada lasta ei saa ning on asju, mis peavad olema kindlalt paigas. Tuleb leida tasakaal ja vahel on lihtsalt rohkem õnne.

Loo viimases lauses annab tüdruk lubaduse, et läheb mehele järgmisel korral. Jooned talle enam ei järgne ning lasevad tal rahulikult edasi minna.

Pilt 9. *Video lõpp peateel*



## 4. FILMIMINE

Esmalt panin paika, millega filmin. Selleks oli Canon 5D Mark II. Kasutasin vaid ühte objektiivi Canon 24-105mm. Canon on mulle tuttav kaamera ning teadsin, et sellega filmides saab kvaliteetse tulemuse.

Võtsin appi ka statiivi. Üldiselt ma väga statiivi filmimisel ei armasta, see kaotab ära liikuvuse ning on ka pisut ebamugav ning aeganõudev vahetada vaatenurki. Eriti just selliste klippide puhul, mida videos kasutasin. Armastan õige pisut kõikuvat pilti, see annab elulisust juurde. Kuid seekord oli statiiv mõnes mõttes möödapääsmatu, kuna minusugusel algajal oli lihtsam lisada animatsiooni võimalikult stabiilsesse videosse.

Filmimiseks valisin päikseloojangu. Keegi ütles mulle hiljem, et see oli hea kindlapeale minek, kuna loojang jääb videos alati ilus ning inimestele meeldib. Kuid minu eesmärk oli pigem sisuline. Valgus enne pimedust.

Valgus oli videos loomulik, kasutasin vaid üht peegeldajat, et näitleja päikseloojangu taustal liialt varju ei jääks. Peegeldamisega tegeles Sten Arvi.

Filmisime kahel õhtupoolikul - 25. aprillil ning 29. aprillil. Õnneks ei vedanud ilm meid alt ja kõik, mis plaanitud, sai ka üles võetud. Püüdsin võimalikult palju arvestada animatsiooniga ehk iga kaadri lõppu jätta pärast liikumist veel aega. Kuid hiljem selgus siiski, et olin seda teinud pisut halbades kohtades või oli statiiv märkamatuult vajunud. Tekkisid pisi- ja hooletusvead, mis hiljem tööprotsessi aeglustasid. Kui järgmine kord midagi taolist teen, mõtlen veelgi täpsemalt läbi, kuhu animatsiooni tahan ja millise tehnikaga ma selle teen. Ehk siis enne peaks tegema mõned proovid ja katsetused.

Üldiselt jäin oma filmitud materjaliga rahule, võrreldes paari aasta taguse ajaga on mu oskused selles vallas kõvasti paranenud. Kaamera ja valgus olid ka väga head, sellistes tingimustes oli lihtne saavutada nauditav tulemus.

## 5. MONTAAŽIST

Monteerisin programmiga Adobe Premier CC. Musta materjali oli pisut üle 15 GB. Montaažiga alustasin mai alguses.

Montaažis tuginesin üldiselt peatükis 1.1 tabelis 1 välja toodud muusikalistele muutustele ning käsikirjale. Esmalt vaatasin kõik filmitud klipid üle ning valisin välja visuaalselt tugevad ja tehniliselt õnnestunud tulemused. Rea kokku panemisel Premieris arvestasin enim sobivate klippide välja valimisel animatsiooniga, et valitud videolõik oleks piisavalt stabiilne, nii oli lihtsam ning vähem aega nõudev animatsiooni sinna lisada.

Monteerimine käis samaaegselt animeerimisega ning sai valmis alles siis, kui viimane animatsioon oli valminud, kuna animatsiooni lisamine videoklippi mõikord muutis seda niivõrd, et pidi eelnevat ja järgnevat klippi muutma.

Korrigeerisin pisut ka värve ning kontrastsust, aga seda kõike minimaalselt.



## 6. ANIMATSIOONIST

Kasutasin 2D arvutianimatsiooni, tööd tegin programmiga Adobe After Effects CC. Peente joonte loomiseks kasutasin Red Giant Trapcode Form'i. See on üks After Effectsi pistik-programm (inglise keeles *plug-in*).

„Definitsioon: animatsioon (ladina keeles *animatio*, tõlkes hingestamine, elustamine) on graafikaobjektide võimalikult tõepäraselt liikuma panemine filmi- ja meediakunstis.

Arvutianimatsioon (inglise keeles *computer animation*) on kunst luua liikuvaid pilte arvuti abil.

Animatsioon (*animation*) on protsess, mille puhul iga filmi või video kaader luuakse eraldi kasutades selleks arvutigraafikat, fotografeerides joonistatud kujutisi või järjest muudetud mudeleid (näiteks savikujusid).“ (Rinde 2014: 1)

Mina iga kaadrit eraldi ei loonud, Trapcode Form loob erinevaid parameetreid muutes *keyframe*-ide vahel olevad kaadrid automaatselt.

„*Keyframe* ehk võtmekaader on selline kaader, millel autor määrab objekti(de) täpse asukoha, suuruse, kuju, värvuse jms. antud ajahetkel. Kaadrid kahe *keyframe*-i vahel genereeritakse tavaliselt animatsiooniprogrammi poolt keerukate arvutuste tulemusena.“ (Rinde 2014: 1)

Animatsiooni kasutamine oli lõputöö praktilises osas minu kõige oodatud ja põnevam etapp ja nagu lõpuks välja tuli, ka kõige raskem ja enim peavalu valmistanud osa. See võttis rohkem aega, kui olin osanud arvestada.

Trapcode Formini jõudsin pärast pikka teekonda. Enim meeldis mulle idee katsetada klassikalise animatsiooniga, kuid järjest rohkem hakkas tekkima ajapuudus ning pidin valima meetodi, mis oleks vähem töömahukas ning pöördusin juba tuntud Trapcode-i poole. Kuid seetõttu erines lõplik tulemus pisut minu peas olevast.

Olen kindel, et edaspidi tahan ära proovida ka klassikalise animatsiooni sidumise videoga, kus kaader-kaadri haaval saab ise liikumist juhtida ning kõik paistab palju elulisem. Kuid seda kindlasti esialgu rahulikemas tingimustes, et oleks piisavalt aega katsetamiseks.

## 6.1 Näiteid animatsioonidest

Järgnevalt toon mõningaid pildilisi näited klippidest, kus animatsiooni kasutasin ning selgitan lähemalt nende sisu ja tehnoloogiat.

Pilt 10. *Animatsioon nr 1*



Esimeses animatsioonis tulevad õrnad valged jooned puu tagant välja. Puutüvi on maskitud. Antud klipi puhul tähendab see, et mask katab ära piirkonna (puu), mille tagant hakkab animatsioon kasvama, et jääks mulje nagu jooned tõepoolest kasvavad välja puu tagant. Puu maskimiseks kasutasin After Effectsi tööriista nimega *pen tool*. Liikuva maski tegemiseks inimesele kasutasin tööriista *rotobrush*, mis jälgib objekti liikumist ning maskeerib selle. Nii ei tule jooned inimese peale vaid jääb mulje, et need jäävad selja taha.

Pilt 11. Näide rotobrushiga tehtud maskist



Esialgu on jooned pisut õrnemad ja vähem märgatavad. Need tekivad kõikjale, kust ta edaspidi möödub ning justkui jälitavad teda, kuid kätte ei saa

Pilt 12. Animatsioon nr 4



Neljanda animatsiooni loomisel maskisin maja seina ning kasutasin *motion trackerit*, mis tähendab seda, et programm jälgis objekti (maja seina) liikumist, nii jäi mask paigale ning jäi mulje nagu jooned tuleksid välja maja tagant.

Eelpool mainitud tööriistu ja võtteid kasutasin esmakordselt. Olin neist küll teadlik, kuid mul pole varem vaja olnud midagi *trackida* ning see tundus kuidagi keeruline olevat. Aga tegelikult ei ole selles midagi nii keerukat. Muidugi antud klippides, kus *trackimist* kasutasin, ei olnud ka väga suurt ja keerulist liikumist.

Enim aega võttis animatsioon nr 5. Peenike puu, millest käsi lahti lasi, võbeles ning muutus mõnes kaadris uduseks, programm ei suutnud seal kaamera liikumist piisavalt jälgida ning pidevalt tekkisid sisse vead.

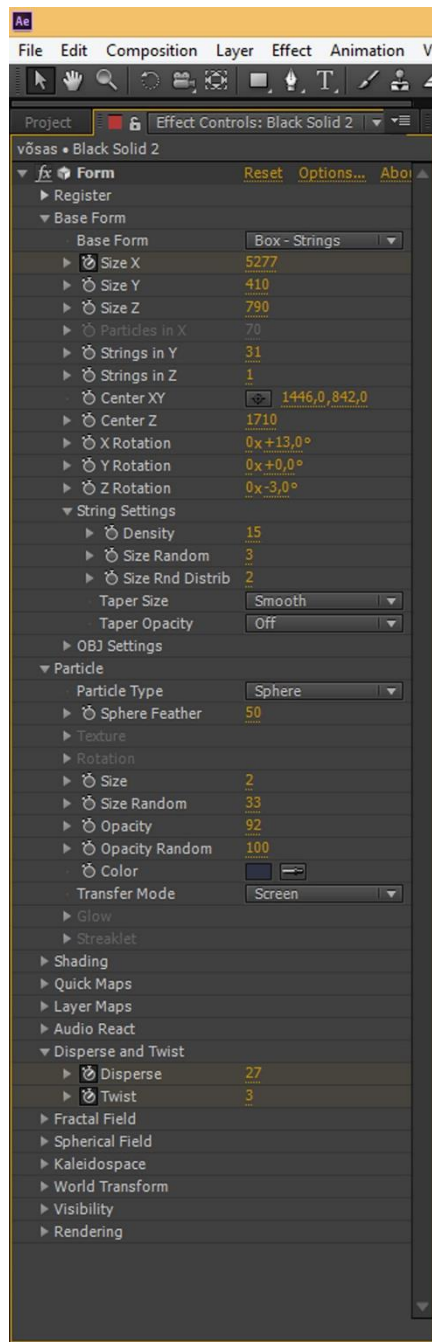
Tean, et *trackimise* lihtsustamiseks lisatakse filmides objektidele näiteks valged täpikesed, millest programmil on lihtne lähtuda. Mina sellega arvestanud polnud, kuna ei olnud seda planeerinud. Arvasin, et animeerin lihtsuse huvides sealtmaalt, kus kaamera enam ei liigu, kuid see tekitas videosse häirivaid ning mittesobivaid pause ja kaotas ära sujuvuse.

Pilt 13. *Animatsioon nr 5*





Pilt 14. Näide animatsiooni parameetrite muutmisvõimalustest *After Effects*is



Kõigi animatsioonide puhul kasutasin üht ja sama animeerimistehnikat. Põhilised parameetrid, mida animeerisin ning muutsin, on välja toodud kõrvaloleval pildil.

Liikumiseks animeerisin X suurst, mis kasvatab jooni mööda X-telge.

Et lisada sujuvust ja kerget lainetuvust kasutasin funktsiooni Disperse and Twist. Disperse (eesti keeles „laiali minema“) teebki seda, mida ütleb tema nimi, ehk siis ajab jooned rohkem harali või siis kokkupoole, oleneb kummale poole parameetrit muuta. Twist (eesti keeles „väänama“) lisab joontesse kerde.

Kihilisuse lisamiseks kopeerisin esimesena animeeritud joontepundart ning muutsin selle värvi tumedamaks ja muutsin läbipaistvust, vastavalt stseeni tonaalsusele.

Iga animatsiooni loomisega õppisin midagi uut. Parema tulemuse nimel tuli lihtsalt katsetada, katsetada ja veelkord katsetada. See oli ka mu arvutile kohati liiga koormav, nii võttis joonte liikumise paika saamine kauem aega. Üldiselt valmis ühe päevaga üks animatsioon.

## KOKKUVÕTE

Minu praktiliseks lõputööks oli muusikavideo loomine ansambel Ars Apta loole „Õdak tulõ“. Tööd tegin vahelduva eduga ajavahemikus märts - mai 2014. Olin video režissöör, operaator, monteerija ja animeerija. Video produtsendiks oli Sten Arvi. Juhendas ja nõu andis Andres Tenusaar. Võttepaigaks olid Soomaa vanad talu hoovid.

Video kujutab lugu neiust, kes ei taha mehele minna ning vestlusest vennaga sel teemal. Jooned kujutavadki sundi või sotsiaalset kohustust minna mehele, see jälitab teda salamisi kõikjal, kuhu ta läheb. Tüdruk suundub metsa, et leida seal kaitset, kuid niidid ulatuvad ka sinna. Lahendus saabub siis, kui neiu viimases steenis lubab minna mehele järgmisel kosimisel, jooned enam ei järgne talle ning lasevad rahulikult päikseloojangusse kõndida.

Minu lõputöö eesmärgiks oli eelkõige saada uusi teadmisi ja kogemusi ning selle ma ka saavutasin. Viisin ellu oma ammuse soovi luua muusikavideo. Nüüdseks, kui esimene on valminud, tunnen, et tahaks juba järgmist teha. See oli inspireeriv ettevõtmine ning tekitas uusi ideid.

Lõputöö oli minu jaoks ka suur väljakutse, kuna tegin midagi, millega varem ei olnud kokku puutunud. Suurimaks probleemiks oli aeg, mida pisut kehvasti planeerisin puuduva kogemuse tõttu. Teadsin, et animeerimine on aeganõudev, aga et nii palju aega läheb, seda ei osanud ette näha. Edaspidi oskan oma aega kindlasti paremini planeerida. Ka tehnilised oskused täienesid. Tunnen end kindlamini mitmete videokunstis väga vajalike tööriistade käsitlemisel programmis After Effects.

Kuigi kokku panin video küll üksi, sündis see siiski koostöös erinevate inimestega. Võttepaikade otsimisel oli suureks abiks minu vanaisa Kalju Sander, ideede genereerimisel Sänni Noormets ja Vootele Ruusmaa, sisulistes ja tehnilistes küsimustes oli alati valmis aitama Andres Tenusaar, kuigi oleksin võinud temalt veelgi rohkem nõu küsida. Ning kui programm ei teinud seda, mida tahtsin ja kõik tundus olevat lootusetu, oli mul olemas ka isiklik tehniline tugi Rene Tepponainen. Tänan kõiki.

## KASUTATUD KIRJANDUS

**Rinde, A.** *Multimeedium, animatsioon*. Tallinna Ülikooli informaatika instituut.

[http://www.cs.tlu.ee/~rinde/oppetoo/ifmm07/mm\\_animatsioon.pdf](http://www.cs.tlu.ee/~rinde/oppetoo/ifmm07/mm_animatsioon.pdf) (19.05.2014)

**Rinde, A.** *Multimeedium, 2D animatsioon*. Tallinna Ülikooli informaatika instituut.

[http://www.cs.tlu.ee/~rinde/mm\\_materjal/pdf/mm\\_2D\\_animatsioon.pdf](http://www.cs.tlu.ee/~rinde/mm_materjal/pdf/mm_2D_animatsioon.pdf) (20.05.2014)

*Ars Apta*. [http://culflex.eu/?page\\_id=1125](http://culflex.eu/?page_id=1125) (19.05.2014)

## **Lisad**

Lisa 1- video CD, Internetis: <https://vimeo.com/95963713> (parool: ars apta)



## Summary

My practical thesis was creating music video for Ars Apta's song „Õdak tulõ“. I created it on march to may 2014. I was film director, operator, editor and animator. Video producer was Sten Arvi. Instrucor was Andres Tenusaar. Scene was Soomaa.

Video talks about young girl who dont want to get married and she talk about this to her brother. The lines are symbolizing compulsory or social commitment to get married, these lines are tracking her everywhere she goes. Girl is looking for a protection in forest, but lines are there also. Solution comes, when in the last scene girl promises to got married next time.

My thesis main goal was to get new knowledges ja experiences and I achived it. I made my old dream come true to create music video. Now I feel, that I already want to make next one. It was inspirational and made new ideas.

Thesis was big challenge for me. I made something, what I was never done before. Biggest problem was time, I was planned it a bit poorly because lack of experience. I knew that animation takes a lot of time, but I did not knew that it takes so much time. For the future I can plan my time much better. My technical skills also improved. I feel myself more confident useing many knew After Effects tools needed in videoart.

I made my video alone, but I created it in collaboration with many people. For finding scenes was very helpful my grandfather Kalju Sander, creating ideas helped me Sänni Noormets and Vootele Ruusmaa, in technical and substantive questions was always ready to help Andres Tenusaar. And when program did not acted like I expected and everything seemed to be hopeless, then helped me my personal technical support Rene Tepponainen.

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina \_\_\_\_\_ **Maritta Anton** \_\_\_\_\_

(*autori nimi*)

(sünnikuupäev: \_\_\_\_\_ **21.04.1987** \_\_\_\_\_)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

\_\_\_\_\_ **Ansamblile Ars Apta muusikavideo loomine** \_\_\_\_\_,

(*lõputöö pealkiri*)

mille juhendaja on \_\_\_\_\_ **Jaanika Juhanson** \_\_\_\_\_,

(*juhendaja nimi*)

- 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

**Viljandis, 21.05.2014**

